

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI KELOMPOK B3 TK AISYIYAH V PALU

ARIFAH ANANDA RIZKI D.KANDUPI

ABSTRAK

Masalah pokok dalam tulisan ini adalah perkembangan motorik halus anak yang belum berkembang sesuai harapan. Sehubungan dengan masalah tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, adapun subjek seluruh anak di kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, data dianalisis dengan teknik presentase. Data sebelum penelitian, kelenturan jari jemari 7% kategori (BSB), 20% kategori (BSH), 33% kategori (MB), dan 40% kategori (BB). Kecepatan jari jemari, 7% (BSB), 20% (BSH), 20% kategori (MB), 53% kategori (BB). Ketepatan jari jemari, 7% kategori (BSB), 13% kategori (BSH), 20% kategori (MB), dan 60% kategori (BB). Sesudah menggunakan APE ada peningkatan motorik halus, kelenturan jari jemari 33% kategori (BSB), 53% kategori (BSH), 7% kategori (MB) dan 7% kategori (BB). Kecepatan jari jemari 33% kategori (BSB), 47% kategori (BSH), 13% kategori (MB) dan 7% kategori (BB). Ketepatan jari jemari 33% kategori (BSB), 53% kategori (BSH), 7% kategori (MB) dan 7% kategori (BB). Disimpulkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak, terbukti ada peningkatan rata-rata 40% kategori (BSB), 71% kategori (BSH), 31% kategori (MB), 58% kategori (BB).

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Motorik Halus.

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu, ditemukan masalah yang berkaitan dengan motorik halus anak belum berkembang sesuai harapan contohnya kurangnya kelenturan jari jemari anak, kecepatan jari jemari anak, ketepatan jari jemari anak. Disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam merangsang perkembangan motorik halus anak, kurangnya latihan pada jari jemari anak. Hal ini karena belum optimalnya pembelajaran yang dilakukan guru dalam upaya mengembangkan perkembangan motorik halus anak. Pentingnya mengatasi masalah tersebut pada anak karena motorik halus sangat berkaitan erat dengan pengembangan lainnya seperti

kognitif, sosialemosional, seni, nilai agama dan moral, bahasa. Apabila fisik motorik halus anak berkembang dengan baik maka anak dapat mandiri tanpa bantuan orang lain. Upaya mengembangkan motorik halus anak perlu adanya penggunaan alat permainan edukatif, alat permainan edukatif di pilih karena alat permainan edukatif dapat menunjang perkembangan motorik halus anak.

Alat permainan edukatif adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk bermain mengandung nilai pendidikan yang dapat merangsang aspek perkembangan anak, alat yang dimaksud berupa gunting, lem, media gambar, krayon. Menurut Depdiknas dalam Shofyatun, (2010:55) “Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) yang dapat merangsang pertumbuhan otak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak“. Menurut pendapat Sugianto dalam Eliyawati (2005:62). “Alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini”.

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Menurut Sujiono (2008:12), mengemukakan bahwa :

“Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak, membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta mengayam, namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama”.

Sumantri (2005:143), menyatakan bahwa :

“Motorik halus adalah pengorganisaian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk berkerja dengan obyek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mesin ketik, menjahit, dan lain-lain”.

Menurut Martuti, A (2008:142), mengatakan bahwa “APE membantu proses perkembangan anak berguna untuk pengembangankan aspek fisik, yaitu kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang perkembangan fisik motorik halus anak, seperti menggunting, menempel, meronce, plastisin, mewarnai. Menurut Jalidjama (2007:5), Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki tujuan dalam pengembangan pembelajaran di TK yaitu memperjelas materi yang di berikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan fisik motorik halus anak serta memberikan kesenangan pada anak yang bermain (belajar).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui alat permainan edukatif motorik anak terlatih khususnya motorik halus anak yang meliputi gerakan jari-jemari anak, dapat pula melatih kelenturan jari tangan anak. Melalui kegiatan mewarnai, menggunting, dan menempel anak akan merasa senang dan gembira. Karena dalam kegiatan ini motorik halus anak dapat berkembang sesuai harapan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kualitatif dan jenis adalah deskriptif. Subjek dan settingnya seluruh anak di kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu, berjumlah 15 anak terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun 2016/2017. Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel I dan variabel II. . Teknik analisis data menggunakan perhitungan persentase dengan menggunakan rumus, yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

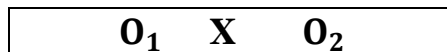
P = Persentase yang dicapai

F = Jumlah jawaban dari setiap alternatif jawaban

N = Jumlah sampel

100% = Angka tetap

Rancangan penelitian yang digunakan dari rumus Sugiyono (2015:110), adalah *one-group pretest-posttest design*. Desainnya sebagai berikut :



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

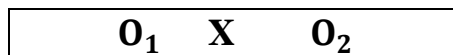
Keterangan :

O₁ = *Pretest*

X = *Treatment*

O₂ = *Posttest*

Rancangan Sugiyono ini direkayasa sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak TK, maka rancangan dan penelitian ini sebagai berikut :



Keterangan :

O₁ = Observasi awal

X = Perlakuan

O₂ = Observasi Akhir

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil pengamatan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Sebelum Penggunaan APE

Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata-rata %
	Kelenturan jari jemari anak		Kecepatan jari jemari anak		Ketepatan jari jemari anak		
	F	%	F	%	F	%	
(BSB)	1	7	1	7	1	7	7
(BSH)	3	20	3	20	2	13	18
(MB)	5	33	3	20	3	20	24
(BB)	6	40	8	53	9	60	51
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100

Keterangan :

- I Kelenturan Jari Jemari Anak Mewarnai Gambar
- II Kecepatan Jari Jamari Anak Menggunting Pola Gambar
- III Ketepatan Jari Jemari Anak Menempel Gambar

Sesuai tabel, dapat diketahui sebelum dan sesudah perkembangan motorik halus anak, bahwa sebelum perkembangan motorik halus, kelenturan jari jemari terdapat 1 anak (7%) kategori (BSB), 3 anak (20%) kategori (BSH), 5 anak (33%) kategori (MB), dan ada 6 anak (40%) kategori (BB). Kecepatan jari jemari terdapat 1 anak (7%) kategori (BSB), 3 anak (20%) kategori (BSH), 3 anak (20%) kategori (MB), dan ada 8 anak (63%) kategori (BB). Ketepatan jari jemari terdapat 1 anak (7%) kategori (BSB), 2 anak (13%) kategori (BSH), 3 anak (20%) kategori (MB), dan ada 9 anak (60%) kategori (BB), dari 15 anak terdapat 3 anak kategori BSB, ada 8 anak kategori BSH, ada 11 anak kategori MB, dan ada 23 kategori BB.

Selanjutnya, sesudah perkembangan motorik halus anak terjadi peningkatan, kelenturan jari jemari terdapat 5 anak (33%) kategori (BSB), 8 anak (53%) kategori (BSH), 1 anak (7%) kategori (MB), dan ada 1 anak (7%) kategori (BB). Kecepatan jari jemari terdapat 5 anak (33%) kategori (BSB), 7 anak (47%) kategori (BSH), 2 anak (13%) kategori (MB), dan ada 1 anak (7%) kategori (BB). Ketepatan jari jemari terdapat 5 anak (33%) kategori (BSB), 8 anak (53%) kategori (BSH), 1 anak (7%) kategori (MB), dan ada 1 anak (7%) kategori (BB). Terdapat 15 anak kategori BSB, ada 23 anak kategori BSH, ada 4 anak kategori MB, dan 3 anak kategori BB

Dengan demikian, dilihat dari hasil rekapitulasi sebelum perkembangan motorik halus anak dan sesudah, ada perbedaan tingkat perkembangan motorik halus anak di kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu yang berarti sebelum diterapkan perkembangan motorik halus belum begitu berkembang sesuai harapan setelah diberikan perkembangan anak terdapat motorik halus anak menjadi lebih baik sesuai harapan.

PEMBAHASAN

1. Keleturan jari jemari anak mewarnai gambar

Nining (2011:154), berpendapat bahwa “Kelenturan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak maksimal yang dapat dilakukan oleh suatu sendi”.

Menurut Femi (2015:76) “mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah sebuah kreasi seni”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelenturan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak yang dilakukan oleh suatu sendi. Sedangkan mewarnai merupakan kegiatan kreativitas berupa goresan yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil pengamatan sebelum penelitian dalam melatih kelenturan jari jemari anak yaitu yang dimasuk kategori BSB terdapat 1 anak (7%), terdapat 3 anak (20%) untuk kategori BSH, terdapat 5 anak(33%) untuk kategori MB, terdapat 6 anak (40%) pada kategori BB. Melihat hasil pengamatan sebelum penelitian yang tidak tepat, perlu adanya pengulangan dari setiap kegiatan yang dilakukan agar bisa didapatkan hasil yang diharapkan.

Setelah dilakukannya pengamatan kembali, sesudah perlakuan terdapat 5 anak (33%) pada ketegori BSB, terdapat 8 anak (53%) untuk kategori BSH, kategori MB dan BB hanya terdapat masing-masing 1 anak (7%) yang belum dapat mewarnai dengan baik.

2. Kecepatan Jari Jemari anak

Menurut Nining (2011:162), “kecepatan bukan hanya melibatkan seluruh kecepatan tubuh, tetapi melibatkan waktu reaksi yang dilakukan oleh seseorang pemain terhadap stimulus. Kemampuan ini membuat jarak yang lebih pendek untuk memindahkan tubuh. Kecepatan bukan hanya berarti menggerakkan seluruh tubuh dengan cepat, akan tetapi dapat pula menggerakkan anggota tubuh dalam waktu yang sesingkat-singkatnya”.

Menurut Alqur’atul aini (2010:31) dalam bukunya (Sumanto, 2005:108-144) menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak-anak. Langkah-langkah kerja mengguting, yaitu :

- a. Tahap Persiapan, yaitu dengan menentukan bentuk, ukuran model yang akan dibuat, serta alat pemotong dan warna kertas yang akan digunakan agar terlihat menarik bagi anak.
- b. Tahap Pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai dengan gambar pola dengan rapi sampai selesai.
- c. Tahap Penyelesaian, yaitu menempelkan hasil guntingan di atas gambar dengan rapi yang telah disediakan guru.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecepatan adalah kecepatan tubuh yang melibatkan waktu. Sedangkan menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian jika dilihat dari pengamatan sebelum penelitian pada aspek kecepatan jari jemari anak, hasil yang didapatkan masih kurang baik. Dimana hasil yang diperoleh yang masuk kategori BSB terdapat 1 anak (7%), kategori BSH terdapat 3 anak (20%), terdapat 3 anak (20%) kategori MB, terdapat 8 anak (53%) pada kategori BB. Melihat hasil pengamatan sebelum penelitian yang kurang baik, perlu adanya pengulangan dari setiap kegiatan yang dilakukan agar bisa didapatkan hasil yang diharapkan. Pada hasil pengamatan sesudah penelitian terdapat 5 anak (33%) pada kategori BSB, terdapat 7 anak (47%) pada kategori BSH, kategori MB terdapat 2 anak (13%), kategori BB hanya terdapat 1 anak (7%).

3. Ketepatan Jari Jemari Anak.

Nining (2011:171), berpendapat bahwa “ketepatan (accuracy) adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak kesuatu tepat sesuai dengan tujuannya”.

Menurut Menurut Alqur’atul aini dalam bukunya (Sumanto, 2005:102,) “menempel merupakan suatu teknik penyelesaian dalam membuat aneka bentuk kerajinan tangan dari bahan kertas dengan memakai lem secara langsung dengan menggunakan jari jemari tangan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketepatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengarahkan benda kesuatu tepat. Sedangkan menempel adalah suatu teknik penyelesaian untuk membuat suatu kerajinan dalam mengembangkan motorik halus anak. Berdasarkan data hasil pengamatan sebelum

penelitian hasil yang diperoleh untuk aspek ketepatan, kategori BSB terdapat 1 anak (7%), kategori BSH terdapat 2 anak (13%), terdapat 3 anak (20%) kategori MB, terdapat 9 anak (60%) pada kategori BB, karena anak belum memahami tugas yang diberikan.

Melihat hasil pengamatan sebelum perlakuan yang kurang baik, perlu adanya pengulangan dari setiap kegiatan yang dilakukan agar bisa didapatkan hasil yang diharapkan. Adapun hasil yang diperoleh setelah dilakukannya pengamatan kembali pada hasil pengamatan sesudah penelitian terdapat 5 anak (33%) kategori BSB, terdapat 8 anak (53%) kategori BSH, terdapat 1 anak (7%) pada kategori MB dan terdapat 1 anak (7%) kategori BB.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi sebelum penelitian, dari 15 anak di terdapat kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu yang menjadi subjek penelitian. Terdapat 7% anak dalam kategori (BSB), 18% anak kategori (BSH), 24% anak kategori MB, dan 51% anak kategori (BB) sesudah penelitian, dari 15 anak di kelompok B3 TK Aisyiyah V Palu yang menjadi subjek penelitian. Terdapat 33% anak dalam kategori (BSB), 53% anak kategori (BSH), 7% anak kategori (MB), dan 7% anak kategori (BB). terbukti ada peningkatan rata-rata 40% kategori (BSB), 71% kategori (BSH), 31% kategori (MB), 58% kategori (BB).

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian di atas, maka disarankan kepada :

1. Bagi Guru : Diharapkan agar mengembangkan strategi belajar melalui alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak.
2. Bagi Anak : Dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan alat permainan edukatif.

3. Peneliti lain : Agar penelitian ini menjadi aset penting dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui alat permainan edukatif, sebagai acuan bagi peneliti lain jika akan melakukan kegiatan sejenis atau yang ada kaitannya dengan pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak..
4. Peneliti : Untuk memperluas wawasan dan pengalaman serta apa yang diteliti dapat bermanfaat bagi orang lain serta dapat mengetahui manfaat dari alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellyawati,C. (2005). *Pemilihan dan perkembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*.Jakarta.Depdiknas.
- Femi, Olivia. (2015). *Gembira Bermain Corat-coret*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Jalidjama. (2007). *Alat Permainan Edukatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Nining W, Kusnanik, dkk. (2011). *Dasar-dasar Fisiologi Olahraga*. Unesa University Press
- Martuti, A.(2008). *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Sujiono,B,(2008) *Metode Pengembangan Fisik*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shofyatun. (2010). *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*. Jakarta : Tadulako University Press
- Sumantri,(2005), *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Sugiyono, (2015), *Metodologi Penelitian*. Jakarta:PT Bumi Aksara